

KOMUNIKASI NONVERBAL DALAM PERMAINAN BOLA VOLI
(Studi Deskriptif Kualitatif Penggunaan Komunikasi Nonverbal oleh Tosser/Pengumpan
VITA Solo pada Permainan Bola Voli Tahun 2017)



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika

Oleh:

NUR ZAHRONI

L 100130012

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

KOMUNIKASI NONVERBAL DALAM PERMAINAN BOLA VOLI
(Studi Deskriptif Kualitatif Penggunaan Komunikasi Nonverbal oleh Tosser/Pengumpan VITA Solo
pada Permainan Bola Voli Tahun 2017)

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

NUR ZAHRONI

L100130012

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Dian Purworini, MM

NIK. 1102

HALAMAN PENGESAHAN

KOMUNIKASI NONVERBAL DALAM PERMAINAN BOLA VOLI
(Studi Deskriptif Kualitatif Penggunaan Komunikasi Nonverbal oleh Tosser/Pengumpan VITA Solo
pada Permainan Bola Voli Tahun 2017)

OLEH

NUR ZAHRONI

L100130012

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Kamis, 25 Januari 2017

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Dr. Dian Purworini, MM

(Ketua Dewan Penguji)

2. Joko Sutarso, M.Si

(Anggota I Dewan Penguji)

3. Sidiq Setyawan, M.I.Kom

(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)



Dekan,

Nurgiyatna, Ph.D

NIK. 881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 2 Januari 2017

Penulis



NUR ZAHRONI

L100130012

KOMUNIKASI NON VERBAL DALAM PERMAINAN BOLA VOLI
(Studi Deskriptif Kualitatif Penggunaan Komunikasi Nonverbal oleh
Tosser/Pengumpan VITA Solo pada Permainan Bola Voli Tahun 2017)

ABSTRAK

Tosser atau pengumpan adalah seorang pemain yang mempunyai peran yang penting dalam sebuah permainan bola voli, karena menjadi pengatur serangan dalam permainan dan menjadi pemain yang paling banyak terlibat dengan bola. Komunikasi nonverbal biasanya digunakan oleh seorang tosser dalam mengatur serangan. Melalui penggunaan komunikasi nonverbal yang tepat dan efektif seorang tosser diharapkan menciptakan permainan yang bagus dan memberikan kemenangan bagi sebuah tim. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan komunikasi nonverbal yang dilakukan oleh seorang tosser/pengumpan Vita Solo dalam permainan bola voli. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara sebagai sumber data. Penelitian ini menggunakan Teori Konvergensi Simbolik. Penelitian ini dilakukan di Kota Surakarta, yaitu di klub bola voli Vita Solo. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling, yaitu 7 pemain dan 1 orang pelatih dari klub Vita Solo. Hasil penelitian menemukan bahwa komunikasi nonverbal yang sering digunakan oleh tosser Vita Solo adalah kode-kode tangan dan kontak mata, kode-kode tersebut diperoleh dari pengalaman-pengalaman pemain yang kemudian mengalami penggabungan. Sedangkan penggunaan dari komunikasi nonverbal itu berbeda-beda sesuai dengan tosser yang menggunakannya, yaitu berbeda dari segi waktu dan situasi dilapangan. Komunikasi nonverbal dipilih karena dianggap lebih efektif dan lebih rahasia sehingga tidak mudah diketahui oleh lawan, dengan menggunakan kode-kode serangan menjadi lebih cepat, jelas dan tidak menimbulkan suara.

Kata kunci : Komunikasi nonverbal, Konvergensi Simbolik, Bola Voli, Tosser, Vita Solo

ABSTRACT

A setter is a player who has an important role in a volleyball, for being a regulator of attacks in the game and being the player most involved with the ball. Nonverbal communication is usually used by a setter to manage attacks. Using effective nonverbal communication, a setter is expected to create a good game and give a win to a team. This study aimed to find out how the use of nonverbal communication conducted by a setter of the volleyball team of VITA Solo in volleyball. This research used descriptive qualitative method by applying interview technique as data source. This research uses the symbolic Convergence Theory. This research was conducted in the home base of VITA Solo volleyball club in Surakarta. The samples were taken using purposive sampling technique, which were 7 players and 1 trainer from VITA Solo club. The results found that the nonverbal communication that was often used by Vita Solo setter was the hand codes and eye contact. The codes were obtained from the experiences of players which were combined and modified. While, the use of nonverbal communication was vary according to the setter in terms of time and situation in the game. Nonverbal communication was chosen because it was considered more effective and more exclusive so it was not easily known by the opponent. Furthermore, using the attack codes could make the attacks to be faster, clearer and quieter.

Keywords: Nonverbal Communication, Symbolic Convergence, Volleyball, Setter, VITA Solo

1. PENDAHULUAN

Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu hal yang penting dalam hidup manusia, salah satu bentuk komunikasi yang sering digunakan adalah komunikasi nonverbal bahkan separuh dari komunikasi yang dilakukan menggunakan komunikasi nonverbal (Rizkina, 2015). Komunikasi nonverbal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan tanpa menggunakan kata-kata kepada orang lain, selain untuk melengkapi komunikasi verbal, nonverbal juga sebagai penggantinya komunikasi verbal, karena bahasa tubuh dapat menyampaikan pesan lebih baik daripada menggunakan kata-kata (Hans dan Hans, 2015).

Birdwhistell (1955) merupakan salah satu pelopor dari penelitian tentang komunikasi nonverbal menyatakan bahwa dalam sebuah percakapan interpersonal memuat hingga 65% pesan yang disampaikan mengandung unsur nonverbal (Surkamp, 2014). Menggunakan anggota tubuh manusia, misalnya gerakan tangan, ekspresi wajah, bahkan dapat menggunakan mata seseorang dapat bertukar informasi (Blahava, 2015). Sehingga komunikasi nonverbal mempunyai peran yang penting dalam penyampaian pesan, baik pada saat berkomunikasi antar individu maupun berkomunikasi dalam sebuah kelompok. Seperti dalam sebuah permainan bola voli, penggunaan bahasa nonverbal sangatlah penting, biasanya berbentuk kode-kode tangan yang dilakukan oleh set-upper atau pengumpan kepada pemain yang akan melakukan pukulan atau smash. Hal ini sejalan dengan Teori Konvergensi Simbolik yang diilhami oleh riset dari Robert Bales mengartikan istilah simbolik sebagai kecenderungan manusia untuk memberikan penanaman dan penafsiran makna kepada berbagai tanda, lambang dan kejadian yang dialami. Sedangkan arti dari konvergensi adalah suatu cara menyatukan antara dunia simbolik dari dua atau lebih individu yang saling mendekati atau berhimpitan (Suryadi, 2010).

Set-upper atau pengumpan mempunyai peran yang penting dalam sebuah permainan bola voli, karena yang mengatur serangan dalam bola voli adalah seorang pengumpan dan pengumpanlah yang paling banyak terlibat dengan bola. Komunikasi nonverbal biasanya digunakan oleh seorang pengumpan dalam menyampaikan informasi kepada teman satu timnya serangan apa yang akan dilakukan, bentuk komunikasi nonverbal yang digunakan adalah isyarat/kode menggunakan tangan, atau mungkin kontak mata. Hans (2015) menjelaskan bahwa wajah dan mata adalah titik utama fokus selama berkomunikasi, dengan menggunakan kontak mata untuk membuat sambungan interpersonal atau isyarat seseorang untuk berkomunikasi. Komunikasi nonverbal dipilih karena lebih efektif digunakan pada suasana saat di lapangan, dalam permainan seorang pengumpan dituntut untuk cepat dalam menyampaikan informasi kepada teman satu timnya. Selain waktu, suasana pertandingan juga bising yang disebabkan oleh suara penonton, lawan dan juga suara peluit dari wasit sehingga kurang tepat jika menggunakan bahasa verbal. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Suryadi (2010) yaitu ketika kelompok berbagi simbol bersama, komunikasi menjadi lebih mudah dan lebih efisien.

Tosser atau pengumpan adalah seorang pemain voli yang bertugas untuk mengumpan atau mengoper bola dengan berbagai jenis umpan kepada smasher atau pemain yang bertugas untuk memukul bola, yang bertujuan untuk menyulitkan lawan atau bahkan

untuk mematikan lawan. Kecerdasan dan kualitas seorang pengumpan dalam melakukan variasi umpan sangat berpengaruh besar terhadap kemenangan dari timnya, selain itu seorang toser juga harus pandai membaca lawan agar tahu apa yang harus dilakukan dalam memberikan umpan kepada temannya. Dalam melakukan umpan-umpan kepada temannya seorang toser menggunakan kode-kode rahasia yang hanya dimengerti oleh teman satu timnya dan harus dimengerti oleh rekannya agar tidak terjadi salah paham. (<http://www.olahragakesehatanjasmani.com/2015/10/tugas-tugas-toser-permainan-bola-voly.html>).

Komunikasi nonverbal tidak hanya efektif dalam permainan bola voli saja. Raiola (2015) memaparkan bahwa komunikasi nonverbal juga digunakan dalam permainan bola basket, contohnya yaitu pada saat mengatur aliran bola dengan teman satu tim, untuk perubahan taktik saat melakukan serangan dan bertahan, untuk memposisikan diri di lapangan, dan pada saat melakukan pergantian pemain. Dengan menggunakan komunikasi nonverbal yang baik pemain bola basket dapat melakukan pergerakan yang lebih efektif atau mengurangi pergerakan yang tidak diperlukan pada saat di lapangan.

Vita solo merupakan salah satu sekolah voli yang ada di Kota Surakarta yang telah berdiri sejak era 1950an (m.solopos.com). Vita Solo merupakan klub yang mempunyai peran penting dalam Pekan Olah Raga Pelajar Daerah (POPDA) mewakili Surakarta, karena yang mendominasi skuat tim Surakarta baik tim putri atau tim putra berasal dari Vita Solo (berita.suaramerdeka.com). Secara tidak langsung Vita Solo merupakan wadah untuk para atlet voli yang masih pelajar. Vita Solo merupakan aset Kota Surakarta yang perlu dirangkul dan dibina oleh pemerintah, karena Vita Solo merupakan klub besar yang merupakan maskot dari dunia voli di Surakarta dan sudah diperhitungkan di level provinsi maupun nasional, salah satu contoh adalah Vita Solo mampu melaju ke final dalam Kejuaraan Nasional Voli Antarklub PGN Livoli 2016 Divisi Satu yang kemudian berhak lolos ke Divisi Utama pada tahun 2017 (m.beritasatu.com).

Banyak pemain yang berasal dari Vita Solo saat bermain dalam turnamen-turnamen sering bersama-sama sehingga memungkinkan seorang toser untuk menggunakan kode-kode dengan rekannya karena intensitas mereka bertemu lebih banyak dan sering. Sehingga antara seorang toser dengan rekannya memiliki latarbelakang yang hampir sama karena berasal dari satu klub. Melalui penggunaan komunikasi nonverbal yang tepat dan efektif seorang toser diharapkan dapat melakukan variasi umpan kepada rekan timnya dengan baik sehingga menciptakan permainan yang bagus dan memunculkan kekompakan tim agar tujuan dari tim dapat tercapai yaitu mendapatkan kemenangan. Tetapi jika komunikasi nonverbal yang dilakukan oleh toser tidak berjalan dengan baik maka dampak yang ditimbulkan adalah seorang pemukul/spiker tidak mengerti umpan apa yang akan diterima dari seorang toser, hal ini dapat berakibat variasi serangan tidak akan berjalan baik, serangan tidak akan efektif yang hasilnya adalah permainan menjadi tidak berkembang dan menjadi monoton. Sejalan dengan pernyataan dari Gilang seorang toser dari Vita Solo, masalah yang dialami saat di lapangan jika komunikasi nonverbal tidak berjalan yaitu variasi

serangan yang sudah menjadi tidak berjalan, yang kemudian membuat tugas dari seorang tosser menjadi lebih berat.

Sehubungan dengan penjelasan tersebut, maka dalam penelitian ini dipilih pertanyaan “Bagaimana penggunaan komunikasi nonverbal yang dilakukan oleh seorang tosser/pengumpan Vita Solo dalam permainan bola voli?”.

2. METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Alasan penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau obyek tertentu. Riset ini tidak mengutamakan jumlah populasi atau sampling, apabila data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti maka sudah tidak mencari sampling lainnya. Dalam riset ini lebih menekankan pada kedalaman pengetahuan sampel (kualitas) bukan pada banyaknya (kuantitas) dari sampel. Metode pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data (Purwaningsih dan Purworini, 2012), karena penelitian ini ingin mengetahui bagaimana penggunaan komunikasi nonverbal oleh tosser pada klub Vita Solo, sehingga dalam proses pengumpulan data peneliti menggunakan wawancara secara mendalam untuk menggali informasi dari responden (Kriyantono, 2006). Selain wawancara, peneliti juga akan melakukan observasi non partisipan, yaitu dengan mengamati saat tosser bermain dalam sebuah pertandingan.

Dalam penentuan sampel untuk memperoleh data, peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono purposive sampling adalah teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya : orang tersebut dianggap paling mengerti tentang apa yang peneliti harapkan, sehingga mempermudah peneliti untuk menjelajah obyek yang diteliti (Wulandari, 2016). Penentuan kriteria dari sampel dalam penelitian ini berdasarkan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Peneliti mengambil sampel dengan kriteria yaitu : Laki-laki yang merupakan pemain voli yang berasal dari klub Vita Solo yang sudah berusia lebih dari 17 tahun atau sudah SMA. Terdiri dari 3 pemain toser dan 4 pemain spike/smash, yang terdiri dari 2 pemain bola cepat (quick) dan 2 pemain bola tinggi (open). Alasan mengapa harus berusia lebih dari 17 tahun, karena peneliti menganggap diusia itu seorang pemain sudah bisa mengembangkan permainan secara spontan dalam permainan atau sudah bisa mencari solusi apabila mengalami hambatan di dalam permainan. Sedangkan alasan mengapa memilih 3 pemain tosser dan 4 pemain spike, dengan 3 pemain toser maka data yang diperoleh lebih bervariasi dan lebih luas, karena setiap tosser memiliki gaya permainan sendiri sehingga memungkinkan penggunaan komunikasi nonverbal yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, baik secara intensitas penggunaannya atau mungkin bentuk komunikasinya.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik analisis selama dilapangan atau model Miles dan Huberman, analisis data ini dilakukan secara interaktif dan langsung secara terus menerus sampai tuntas hingga data dirasa sudah jenuh (Pujileksono, 2015). Dalam penelitian ini analisis data yang dilakukan meliputi : Reduksi data yaitu

melakukan pemilihan data yang dianggap penting oleh peneliti dalam transkrip wawancara dengan informan. Penyajian data yaitu peneliti akan menyajikan data dalam bentuk uraian singkat yang bersifat naratif berdasarkan data-data yang telah diperoleh sebelumnya, sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan langkah berikutnya. Kemudian Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi yaitu penarikan kesimpulan merupakan temuan baru yang disajikan berupa deskripsi yang awalnya belum jelas menjadi jelas (Pujileksono, 2015).

Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan metode Triangulasi, Sugiyono mengatakan bahwa jika penelitian menggunakan metode triangulasi, maka data yang diperoleh akan menjadi tuntas, pasti dan lebih konsisten (Wulandari, 2016). Pendapat tersebut didukung dengan pendapat dari Patton yang menyatakan bahwa dengan menggunakan triangulasi akan meningkatkan kekuatan data apabila dibandingkan dengan hanya menggunakan satu pendekatan saja (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi melalui berbagai sumber data yang berbeda, yaitu membandingkan hasil wawancara dengan observasi, yang kemudian memilih data yang bersifat konsisten yang kemudian digunakan sebagai data penelitian yang pasti (Pujileksono, 2015).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Komunikasi nonverbal adalah proses pengiriman pesan yang dilakukan kepada orang lain tanpa menggunakan kata-kata, komunikasi nonverbal bisa sebagai pelengkap dan bisa juga sebagai pengganti dari komunikasi verbal, sehingga komunikasi nonverbal mempunyai peran yang penting dalam penyampaian pesan, baik digunakan antara individu dengan individu maupun digunakan untuk berkomunikasi dalam sebuah kelompok.

Dalam dunia permainan bola voli komunikasi nonverbal juga mempunyai peran yang cukup penting. Seorang toser menggunakan komunikasi nonverbal dalam sebuah permainan saat menyusun serangan dengan teman satu timnya. Komunikasi nonverbal dipilih karena lebih efektif jika digunakan saat permainan berlangsung, seorang toser dituntut untuk berfikir dengan cepat dalam mengambil keputusan yang kemudian diinformasikan kepada teman satu timnya untuk melakukan serangan. Apabila komunikasi yang digunakan berjalan dengan baik dan efektif seorang toser diharapkan mampu untuk menyusun serangan dengan mudah yang kemudian menciptakan permainan yang bagus dan menimbulkan kekompakan tim.

Kecerdasan seorang toser dalam menyusun serangan sangat berpengaruh dalam sebuah permainan bola voli untuk mendapatkan kemenangan timnya, termasuk penggunaan komunikasi nonverbal dalam sebuah permainan. Berikut ini adalah hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti secara langsung mengenai bagaimana penggunaan komunikasi nonverbal oleh seorang toser dalam sebuah permainan bola voli. Penelitian ini dilakukan dengan wawancara kepada para pemain bola voli yang berasal dari klub Vita Solo yang berada di Surakarta.

3.1.1 Komunikasi Nonverbal dalam Permainan Bola Voli

Toser atau pengumpan adalah pemain bola voli yang paling banyak terlibat dalam perputaran bola, maka dari itu peran dari seorang toser sangat penting. Menggunakan komunikasi yang tepat seorang toser melakukan tugasnya dengan baik, selain menyusun serangan seorang toser juga berperan untuk memberikan semangat kepada rekannya agar selalu kompak dalam bermain. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari informan 2, yaitu :

“Pada saat pertandingan itu saya mengasih kode-kode buat serangan untuk variasi, memberi semangat kepada yang lain biar ga turun semangatnya”.

Pernyataan itu sejalan dengan jawaban dari informan 1, yang menyatakan :

“Yang saya lakukan mungkin untuk kekompakan, kerjasama terus menjaga mental bertanding yang paling penting setelah masuk dalam pertandingan menyusun serangan”.

Selain itu peran yang tidak kalah penting seorang toser adalah untuk membaca kemampuan dari lawan bertanding, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari lawan bertanding agar lebih mudah untuk menyusun serangan dan menginformasikan kepada teman yang lain. Seperti yang dikatakan oleh informan 3, yaitu :

“Yang pertama saya mengamati dari lawan untuk mencari kelemahan lawan secara tim maupun secara individu yang kemudian kita manfaatkan kelemahan tersebut, yang kedua sebagai seorang toser harus berfikir secara cepat dalam mengambil sebuah keputusan untuk merancang sebuah serangan dengan memanfaatkan kelemahan dari lawan tersebut”.

Komunikasi nonverbal yang digunakan oleh toser dari Vita Solo berupa kode-kode isyarat yang diberikan kepada rekannya yang bertugas sebagai smasher atau pemukul. Kode-kode itu biasanya diberikan menggunakan anggota tubuh dari toser tersebut, misalnya seperti jari tangan, lambaian tangan, kontak mata, atau bahkan hanya dengan memegang anggota tubuh seperti hidung atau kuping mereka. Hal itu disampaikan oleh informan 1 dan 2 bahwa :

Informan 1 :

“Pakai kode tangan dan jari, biasanya kalau tiap daerah kodenya beda-beda tergantung toser dengan speikernya, selain itu lirikan mata juga bisa terutama saat melakukan serangan balik”.

Informan 2 :

“Biasanya saya kalau dengan satu team itu dengan nunjukin anggota badan saya, misal jidat, kuping, hidung seperti itu termasuk menggunakan tangan juga”.

Tetapi kode-kode yang digunakan itu mempunyai arti yang berbeda-beda atau setiap daerah itu mempunyai kode isyarat sendiri-sendiri, tergantung siapa yang

menggunakannya. Misalkan saja sama-sama kode tangan mengepal yang dilakukan oleh toser dari Vita Solo mempunyai arti yang berbeda apabila digunakan oleh toser yang berasal dari daerah lain.

Komunikasi nonverbal yang banyak digunakan oleh toser dari Vita Solo adalah menggunakan kode tangan, karena dengan menggunakan jari-jari tangan kode yang diberikan lebih banyak dan lebih bervariasi. Berikut ini adalah contoh kode yang digunakan oleh toser dengan jari tangan :

Kode-kode di atas adalah contoh kode yang digunakan untuk satu pemain dan hanya satu umpan saja, selain itu ada juga kode serangan yang sudah berupa kode kombinasi antara pemain bola open dan pemain bola quick, seperti contohnya hanya dengan toser menumpuk kedua tanganya para *smasher* sudah paham bola apa yang hari mereka ambil, yaitu jika pemain quick mengambil bola pull tegak dan jika pemain open mengambil bola semi tegak yang bolanya lebih tinggi daripada bola pul. Kode yang diberikan adalah kode tumpuk (Gambar 11). Tetapi hal tersebut berbeda dengan informan lain yang juga mempunyai kode kombinasi tumpuk tapi menggunakan anggota tubuh lain untuk menyampaikannya, yaitu dengan menunjuk jidat para *smasher* sudah mengerti, hal tersebut disampaikan oleh informan 1, seperti :

“Ada, misalnya tumpuk dengan menumpuk 2 tangan, bahu dengan menunjuk bahu, dan juga antara dengan menggunakan komunikasi verbal”.

Informan 2 menyampaikan :

“Ada, yaitu pas nunjuk jidat, kalau pas saya nunjuk jidat quickernya sudah otomatis pul tegak, yang opennya semi tegak yang belakangnya bola back”.

3.1.2 Penggunaan Komunikasi Nonverbal dalam Permainan Bola Voli

Dengan berbagai macam komunikasi nonverbal yang digunakan tersebut, seorang toser juga harus mampu menggunakannya di waktu dan situasi yang tepat, agar komunikasi yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan pesan yang diinginkan dapat tersampaikan kepada teman satu timnya. Misalkan saja kapan seorang toser harus menggunakan kode tangan, kapan harus menggunakan kontak mata dan kapan menggunakan anggota tubuh lainnya. Apabila seorang toser mampu menggunakan komunikasi nonverbal itu dengan baik maka permainan akan berjalan dengan lancar dan para pemain terlihat kompak dalam bermain.

Setiap toser menggunakan komunikasi nonverbal di waktu dan situasi yang berbeda, seperti yang dilakukan oleh informan 1 yang menggunakan kode tangan saat posisinya jauh dari rekan yang sedang berkomunikasi, hal tersebut sejalan dengan pernyataan dari informan 6, yaitu :

“Saat posisi saya jauh dengan tosernya”.

Selain pada saat posisi antara tosser dengan smasher jauh, kode tangan biasa digunakan pada saat lawan akan melakukan servis atau biasa disebut saat *resive*. Keadaan itu dipilih karena mempunyai waktu yang cukup untuk menyusun serangan menggunakan kode tangan, tetapi apabila dalam keadaan serangan balik lebih memilih menggunakan komunikasi verbal atau menggunakan lisan karena waktu yang singkat dan cepat. Pernyataan tersebut sesuai dengan jawaban dari informan 3 yang kemudian didukung dengan jawaban dari informan 7, yaitu :

Informan 3 :

*“Biasanya menggunakan tangan waktu *resive* atau pas lawan servis, tetapi kalau pas serangan balik saya biasanya menggunakan lisan”.*

Informan 7 :

“Menggunakan kode tangan ketika lawan melakukan servis, tetapi jika serangan balik menggunakan kata-kata”.

Jika informan 3 menggunakan kode tangan pada saat lawan melakukan servis, berbeda dengan informan 2 yang menggunakan kode tangan pada saat serangan balik. Sedangkan jika saat lawan melakukan servis informan 2 ini lebih memilih menggunakan anggota tubuh dalam menyampaikan kepada temannya, seperti misalnya menggunakan kuping, hidung dan jidatnya. Hal tersebut terdapat dalam pernyataannya, yaitu :

*“Menggunakan tangan saat *free ball* / serangan balik berlangsung”.*

Sedangkan jika informan 1 pada saat serangan balik lebih memilih menggunakan kontak mata, karena dengan menggunakan kontak mata yang langsung mengarah kepada temannya, maka temannya sudah mengetahui akan diberi umpan apa, hal itu dapat digunakan mengecoh lawan. Seperti yang di sampaikan, bahwa :

“Biasanya waktu setangan balik atau pas tipuan, misalkan saja kita ngomong keras tapi dengan lirikan mata teman kita sudah tahu umpan apa”.

Para tosser dari Vita Solo memilih menggunakan komunikasi nonverbal jika menyusun serangan dalam sebuah pertandingan karena dengan menggunakan komunikasi nonverbal khususnya kode-kode lebih efektif dari segi kecepatan penyampaian. Selain lebih efektif, jika menggunakan kode-kode dalam menyusun serangan, serangan mereka lebih bersifat rahasia karena tidak mudah diketahui oleh lawan bermain mereka. Sebab hanya rekan satu tim saja yang mengetahuinya, karena kode-kode dalam permainan bola voli tersebut berbeda-beda arti di setiap daerahnya. Sedangkan jika menyusun serangan menggunakan komunikasi verbal atau dengan menggunakan kata-kata, serangan yang disusun lebih mudah untuk diketahui oleh lawan, peluang untuk diketahui lawan itu dikarenakan dengan menggunakan komunikasi verbal dapat menimbulkan suara, selain suara juga komunikasi verbal mudah diketahui jika dilihat dari gerak mulut dari toser tersebut. Hal tersebut sesuai dengan jawaban-jawaban dari para informan dalam wawancara yang dilakukan, seperti :

Informan 1 mengatakan :

“Biar tidak diketahui oleh musuh atau peluang untuk diketahui oleh lawan lebih sedikit dibanding menggunakan verbal yang bisa didengar oleh lawan”.

Informan 2 mengatakan :

“Kalau menggunakan kode-kode itu kan serangan kita jadi tidak diketahui oleh lawan dan lebih efektif, lebih cepat”.

Yang dilanjutkan dengan pernyataan lain :

“Kalau menggunakan verbal itu masih ribet, lebih enak menggunakan nonverbal”.

Informan 3 yang menyatakan :

“Sebenarnya kalau saya pikir lebih enak menggunakan kode, karena kalau kode yang tau Cuma kita sendiri dan temen satu tim, kalau lisan kan lawan bisa mengetahui dengan melihat gerakan dari bibir kita, kalau kode kan tiap-tiap daerah berbeda jadi kemungkinan diketahui oleh lawan juga lebih kecil”.

Pernyataan dari ketiga informan tersebut sejalan dengan pendapat dari informan ke delapan yang merupakan seorang pelatih dari Vita Solo yang juga berpendapat lebih efektif menggunakan komunikasi nonverbal khususnya penggunaan kode-kode dalam menyusun serangan yang bersifat lebih rahasia dan tidak mudah diketahui oleh lawan bertanding, berikut adalah pernyataan dari informan 8 :

“Menurut saya cenderung lebih efektif jika menggunakan kode, serangan yang dilakukan tidak mudah diketahui oleh lawan, kalau menggunakan kata-kata lebih mudah dibaca oleh lawan bermain”.

Komunikasi nonverbal digunakan oleh tosser untuk memberitahukan serangan apa yang akan dilakukan kepada rekan satu timnya, tetapi tidak dengan semua teman satu tim tosser berkomunikasi menggunakan komunikasi nonverbal, karena para tosser menggunakan komunikasi nonverbal khususnya kode-kode serangan tersebut diberikan kepada rekan yang sudah akrab atau sudah sering bermain sebagai satu tim dalam sebuah pertandingan, sedangkan jika mereka bermain dengan rekan yang kurang akrab para tosser lebih memilih menggunakan komunikasi verbal atau dengan menggunakan lisan. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh informan 2, bahwa :

“Biasanya kalau nonverbal kepada yang sudah akrab, kalau verbal biasanya kepada rekan yang baru bermain”.

Pernyataan dari informan 2 tadi sejalan dengan jawaban dari informan 1, yaitu :

“Menggunakan nonverbal terutama kalau sudah sering bermain, tapi biasanya teman-teman sudah tahu semua”.

Tetapi berbeda dengan jawaban dari informan 1 dan informan 2, informan 3 menggunakan komunikasi nonverbal kepada semua pemain yang ada didalam lapangan, tetapi intensitas penggunaannya kepada pemain quicker yang bertugas untuk mengambil bola cepat. Berikut adalah pernyataan dari informan 3 :

“Saya memberikan kode kesemua tetapi seringnya ke quicker ”.

Komunikasi nonverbal yang digunakan dalam sebuah permainan bola voli oleh para pemainnya tersebut sebagian diberikan oleh pelatih, yaitu kode-kode umpan yang mendasar yang kemudian dikembangkan oleh para pemain. Hal tersebut dinyatakan oleh informan 6, yaitu :

“Diberikan oleh pelatih saat latihan di vita solo”.

Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat dari informan 5, yaitu :

“Secara ilmu kepelatihan semua kode sudah diberikan oleh pelatih tetapi dalam kondisi dilapangan kita harus bisa mengkondisikan segala sesuatunya, berdasarkan pengembangan ilmu yang telah dimiliki ”.

Sedangkan beberapa informan yang mengatakan bahwa kode-kode yang mereka gunakan berasal dari pengalaman mereka bermain dan hasil dari bertukar pendapat dari toser dan smasher, seperti yang diungkapkan oleh informan 7, yang kemudian didukung oleh pendapat dari informan 2, yaitu :

Informan 7 :

“Berdasarkan pengalaman saya sendiri dengan toser, pelatih hanya mengajarkan gerakannya saja”.

Informan 2 :

“Kalau saya karena seringnya bertemu jadi sering sharing waktu bermain saya menggunakan kode gini-gini jadi saya juga harus ngasih tau kepada yang lain juga”.

3.1.3 Hambatan Apabila Menggunakan Komunikasi Nonverbal dalam Bola Voli

Setiap proses komunikasi pasti memiliki hambatan yang bermacam-macam, begitu pula jika menggunakan komunikasi nonverbal dalam sebuah permainan bola voli pasti juga memiliki hambatan saat proses komunikasi berlangsung. Seperti yang dialami oleh para toser di Vita Solo yang memiliki beberapa kendala dilapangan apabila menggunakan komunikasi nonverbal yaitu jika bermain dengan teman yang jarang bertemu untuk menyingkronkan antara toser dengan *smasher* atau menyamakan maksud itu merupakan salah satu kendala yang dialami jika sedang bermain di lapangan, hal tersebut disebabkan karena kode-kode yang digunakan oleh setiap toser itu ada yang berbeda sehingga membutuhkan waktu untuk menyamakan pesan agar tidak mengalami kesalahpahaman atau miskomunikasi apabila sudah berada di lapangan. Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh informan 1, yaitu :

“Mungkin kurang sinkron atau menyamakan pesan itu, kalau teman kita masih jarang bermain antara satu dengan yang lain mungkin komunikasi yang terjadi masih kurang, kalau nonverbal tadi kan berbeda-beda itu di setiap daerah, tapi kalau verbal bisa ngomong bolanya segini-segini ”.

Yang kemudian didukung dengan pernyataan dari informan 5, yaitu :

“Kendala yang dialami dilapangan seperti kita miskomunikasi/perbedaan pengertian tentang kode yang digunakan selain itu juga saat dikode tapi tidak melihat dan lupa kode apa yang diberikan toser”.

Apabila komunikasi nonverbal tidak berjalan dengan baik atau penggunaan kode-kode tidak berjalan dengan baik maka berdampak pula dalam permainan. Dampak yang timbul akibat komunikasi yang tidak berjalan baik adalah seorang toser akan mengalami kesusahan dalam menyusun serangan sehingga permainan menjadi monoton karena serangan yang digunakan tidak bervariasi, yang menyebabkan permainan tidak berkembang dan serangan yang disusun oleh toser akan mudah untuk diketahui atau dibaca oleh lawan. Sedangkan dampak yang paling besar apabila komunikasi tidak berjalan dengan baik adalah sebuah tim akan sulit untuk mendapatkan poin sehingga semakin kecil pula peluang untuk meraih sebuah kemenangan. Berikut adalah pernyataan mengenai dampak yang timbul jika komunikasi tidak berjalan dengan baik,

Informan 1 :

“Pasti ada, misalnya kita tidak tahu kode yang diinginkan atau yang diberikan seumpama komunikasi belum berjaln masih tetap bermain pasti permainan polos-polos saja ga bisa pakai variasi, menyebabkan permainan mudah dibaca oleh lawan dan permainan tidak bisa berkembang”.

Informan 2 :

“Jika komunikasi nonverbal tidak berjalan dengan baik maka kita akan susah apabila akan menyusun serangan, misal tidak bisa variasi, tipe-tipe serangan menjadi monoton”.

Yang kemudian dilanjutkan dengan pernyataan dari pelatih Vita Solo, yaitu :

“Lebih seringnya proses untuk mendapatkan poinnya ga maksimal dan lebih lama ya, jadi kalau anak-anak dalam tim membuat kode untuk serangan kalau sampai ga jadi kan berarti serangan yang disusun gagal atau serangan kita sudah dibaca oleh lawan”.

Salah satu faktor yang menyebabkan komunikasi tidak berjalan dengan baik adalah jika seorang toser yang bermain tidak dengan rekan yang sering bermain atau yang pertama bermain, sehingga menyebabkan kode yang digunakan oleh toser kurang dimengerti atau bahkan tidak dimengerti oleh *smasher*-nya karena berasal dari latarbelakang pengalaman yang berbeda. Tapi setiap pemain mempunyai cara tersendiri untuk dipakai apabila kejadian

tersebut terjadi dalam sebuah permainan, seperti pada pemain dari Vita Solo jika mengalami hal tersebut memilih untuk memberitahukan kepada tosser menggunakan kata-kata atau lisan agar toser meresponnya dengan cepat, seperti yang dilakukan oleh informan 4, yaitu :

“Yaa,, pastinya saya akan memanggil tosser dengan komunikasi verbal dengan keras agar tosser cepat merespon”.

Pendapat tersebut sejalan dengan pernyataan dari informan 3 yang memilih untuk mendekati pemain lainnya yang kemudian berkomunikasi dengan menggunakan lisan, yaitu :

“Kalau saya pribadi biasanya langsung mendekati lalu berbisik menggunakan lisan”.

Selain berkomunikasi menggunakan verbal cara lain untuk mengurangi kesalahpahaman yang disebabkan oleh kode yang digunakan kurang dimengerti yaitu dengan cara toser yang bermain memilih untuk mengurangi variasi kepada orang yang kurang mengerti kode tersebut, dengan kata lain toser hanya memberikan bola-bola yang polos saja tanpa ada variasi, seperti yang disampaikan oleh informan 1 berikut ini :

“Kalau sebelum permainan dimulai mendekati untuk memberitahu, seumpama sudah dalam permainan kita menggunakan bola polos saja, kalau pemain open ya Cuma dikasih bola open saja tanpa menggunakan variasi”.

3.2 Pembahasan

Komunikasi nonverbal merupakan salah satu bentuk komunikasi yang digunakan dalam berkomunikasi antar individu maupun dalam kelompok. Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan selain kata-kata dalam proses komunikasinya. Komunikasi nonverbal juga digunakan dalam sebuah permainan bola voli, bentuk komunikasi nonverbal yang banyak digunakan oleh tosser Vita Solo adalah kode-kode tangan untuk menginformasikan umpan yang akan diberikan kepada *smasher*, selain kode tangan bentuk nonverbal lainnya yaitu kontak mata, tetapi intensitasnya tidak sebanyak menggunakan kode tangan. Contohnya seperti kode tangan mengepal (gambar 2) yang berarti umpan bola pull. Kode tangan mengepal tersebut diperoleh dari pengalaman antara tosser dan *smasher*, dengan penggabungan pengalaman dari *smasher* yang mempunyai pemahaman bahwa bola pull itu adalah umpan bola tegak pendek di atas tosser, dengan pengalaman tosser bahwa bola pull tersebut bisa ditunjukkan dengan kode tangan mengepal, kemudian dengan pemahaman dari teori konvergensi simbolik kedua pemahaman tersebut dapat berhimpitan dan mengalami penggabungan sehingga menjadi realitas bersama berupa jika tangan mengepal berarti umpan bola pull yang bolanya tegak pendek diatas tosser. Realitas bersama tersebut dapat diciptakan melalui komunikasi, dalam hal ini berarti melalui komunikasi antara tosser dengan *smasher* pada saat bermain bersama.

Komunikasi nonverbal yang digunakan oleh tosser Vita Solo yang kebanyakan berupa kode-kode tangan dan menggunakan kontak mata tersebut diperoleh dari pengalaman-pengalaman antara tosser dan pemain lainnya. Seorang pelatih hanya memberikan kode-kode yang umum atau dasar saja. Seorang tosser yang mempunyai jam bermain yang banyak

dengan pemain lainnya memungkinkan memperoleh pengetahuan mengenai kode-kode yang lebih banyak pula, hal itu dikarenakan pengalaman yang dibawa oleh seorang tosser maupun *smasher* akan saling mereka komunikasikan, yang kemudian akan menjadi pengalaman baru apabila salah satu dari mereka belum pernah mendapatkannya. Sehingga apabila seorang tosser mempunyai jam bermain yang banyak maka pengetahuan mengenai kode juga semakin banyak. Hal tersebut sesuai dengan asumsi yang pertama dari teori konvergensi simbolik bahwa melalui komunikasi maka akan menciptakan realitas. Realitas tersebut diciptakan melalui pengaitan atau penggabungan antara pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh oleh setiap individu (Suryadi, 2010).

Komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli khususnya di Vita Solo penggunaannya berbeda-beda tergantung yang menggunakannya yaitu seorang tosser. Berbeda tosser berbeda pula penggunaannya, yaitu berbeda dari segi waktu dan situasi. Bentuk komunikasi nonverbal yang digunakan adalah kode tangan untuk menyusun serangan yang kebanyakan sama dari setiap tosser, hanya ada beberapa yang berbeda. Hal tersebut dikarenakan pengalaman dari setiap tosser berbeda, dan kode-kode yang digunakan tersebut merupakan penggabungan antara pengalaman tosser dengan pemain lainnya. Hal itu merupakan bentuk asumsi yang ke dua dari teori konvergensi simbolik yang menurut Suryadi (2010) adalah makna individu mengenai simbol dan tanda dapat mengalami penggabungan atau konvergensi, yang kemudian menjadi realitas bersama yang kemudian dipercayai oleh orang-orang yang terlibat didalam kelompok.

Dalam permainan bola voli komunikasi nonverbal cocok digunakan dibandingkan jika menggunakan komunikasi verbal, karena bahasa nonverbal tidak memerlukan suara dalam penyampaian yang berbeda apabila menggunakan verbal atau kata-kata. Komunikasi nonverbal digunakan oleh tosser saat berkomunikasi kepada rekannya umpan bola apa yang akan dilakukan untuk melakukan serangan, sehingga harus mudah dipahami oleh rekannya tetapi tidak diketahui oleh lawan. Dengan menggunakan kode-kode tangan serangan yang disusun oleh tosser lebih bersifat rahasia karena hanya rekannya yang mengerti kode tersebut. Maka dari itu para tosser dari Vita Solo menganggap bahwa menggunakan kode-kode lebih efektif dibandingkan menggunakan kata-kata atau bahasa verbal, karena bahasa verbal lebih mudah diketahui oleh lawan dengan melihat gerak dari mulut. Temuan tersebut didukung dengan pernyataan dari Dale G. Leathe (dalam Harapan & Ahmad, 2014) bahwa pesan nonverbal merupakan cara komunikasi yang lebih efisien dibanding dengan pesan verbal, karena dari segi waktu komunikasi verbal lebih memerlukan waktu yang banyak untuk memaparkannya. Selain itu komunikasi nonverbal juga efektif digunakan dalam interaksi penyandang tuna rungu, karena dengan menggunakan simbol pesan menjadi lebih tersampaikan dan feedback menjadi lebih dimengerti, selama jarak saat berkomunikasi kurang lebih 4 meter saja (Hamidah, 2014).

Dalam sebuah permainan bola voli tidak selalu komunikasi nonverbal dapat berjalan dengan baik, ada saat kode yang digunakan oleh tosser tidak dimengerti atau kurang dimengerti oleh rekannya, dikarenakan tosser tersebut jarang bermain atau baru pertama bermain dengan rekan lainnya, hal itu yang menyebabkan komunikasi nonverbal tidak berjalan dengan baik. Dampak yang terjadi apabila komunikasi tidak berjalan dengan baik

maka permainan akan monoton dan tidak berkembang, yang kemudian menyebabkan sebuah tim akan sulit untuk memperoleh nilai atau poin. Untuk mengurangi hal tersebut para tosser Vita Solo biasanya mengganti penggunaan kode-kode dalam menyusun serangan menggunakan komunikasi verbal atau kata-kata untuk menghindari kesalahpahaman dalam tim, walaupun jika menggunakan lisan serangan akan mudah dibaca oleh lawan. Hal itu karena komunikasi nonverbal khususnya kode-kode serangan yang digunakan oleh tosser tersebut dimaksudkan untuk mengganti menyusun serangan menggunakan lisan atau bahasa verbal. Hal itu menegaskan bahwa fungsi dari komunikasi nonverbal adalah salah satunya sebagai fungsi substitusi, yang menurut Mark L. Knapp (dalam Harapan & Ahmad, 2014) menjelaskan bahwa substitusi adalah komunikasi nonverbal sebagai pengganti dari lambang-lambang dari komunikasi verbal, yang semuanya hanya menggunakan bahasa tubuh.

4. PENUTUP

Para tosser dari Vita Solo menggunakan komunikasi nonverbal dengan cara yang berbeda-beda, maksudnya adalah berbeda dalam segi waktu dan situasi. Sama-sama menggunakan kode tangan, ada yang digunakan pada saat lawan melakukan service atau yang sering disebut saat receive, ada yang menggunakan kode tangan pada saat posisi antar pemain jauh, dan ada yang menggunakan kode tangan pada saat serangan balik. Selain kode tangan bentuk nonverbal yang sering digunakan adalah kontak mata yang berupa lirik mata dari tosser kepada *smeshernya*, penggunaannya biasanya pada saat serangan balik atau pada saat tosser akan melakukan tipuan. Selain kode tangan dan kontak mata bentuk komunikasi nonverbal lainnya juga dengan menunjuk anggota badan dari tosser, misalnya seperti jidat, telinga dan hidung, tetapi intensitas penggunaannya tidak sebanyak dari kode tangan dan kontak mata. Perbedaan penggunaan komunikasi nonverbal tersebut disebabkan oleh faktor dari tosser, yaitu pengalaman dari tosser dan jam terbang bermain dari tosser. Semakin banyak dan sering seorang tosser bermain dalam sebuah pertandingan, maka semakin banyak pula pengetahuannya mengenai bentuk-bentuk komunikasi nonverbal, karena secara tidak langsung dengan seringnya bermain maka seorang tosser akan semakin sering juga berkomunikasi dengan pemain lain yang berasal dari daerah yang sama maupun berasal dari daerah yang berbeda.

Komunikasi nonverbal dipilih oleh tosser dari Vita Solo karena menggunakan kode-kode dalam menyusun serangan dianggap menjadi lebih rahasia, sehingga dengan menggunakan kode-kode serangan tidak mudah untuk diketahui oleh lawan. Komunikasi nonverbal digunakan karena dianggap lebih jelas, cepat dan tidak menimbulkan suara. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra (2015) yang berjudul Komunikasi Verbal dan Nonverbal Dalam Permainan Airsoft menemukan bahwa komunikasi nonverbal lebih banyak digunakan dibandingkan komunikasi verbal, karena komunikasi lebih menghemat waktu, lebih jelas dan tidak bersuara sehingga tidak mudah diketahui oleh lawan. Komunikasi yang digunakan dalam permainan airsoft adalah bahasa isyarat dan kontak mata yang diadopsi dari *tactical hand signal* yang digunakan dalam dunia militer.

Keterbatasan dalam melakukan penelitian ini adalah pengetahuan dari informan mengenai komunikasi nonverbal masih kurang, sehingga dalam mendeskripsikan pada saat melakukan wawancara masih ada yang belum tersampaikan. Hal tersebut dikarenakan para toser tidak menyadari apakah yang dilakukan pada saat dilapangan termasuk komunikasi nonverbal apa tidak. Bagi penelitian selanjutnya sebaiknya melakukan penelitian yang dilakukan dengan subjek yang berbeda, yaitu dengan klub yang berbeda untuk mengetahui komunikasi nonverbal yang digunakan oleh klub lain. Selain itu untuk penelitian selanjutnya melakukan penelitian dengan objek yang berbeda yaitu mengetahui lebih efektif komunikasi nonverbal atau komunikasi verbal pada saat menyusun serangan dalam permainan bola voli.

DAFTAR PUSTAKA

- Barbara L. Viera, MS & Bonnie Jill Fergusson. 2000. *MS. Bola Voli Tingkat Pemula*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Berita.suaramerdeka.com/smcetak/atlet-vita-dominasi-tim-voli-solo* diakses pada rabu 17 mei 2017 20.30 wib
- Blahova, Maria. 2015. "Specific Role Of Nonverbal Communication in Business". *European Scientific Journal*. Volume 11 No. 10 April 2015.
- Dr. Anjali Hans & Emmanuel Hans. 2015. "Kinesics, Haptics and Proxemics: Aspects of Non-Verbal Communication". *IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*. Volume 20 Februari 2015.
- Hamidah. 2014. *Pola Komunikasi Antarpribadi Nonverbal Penyandang Tuna Rungu (Studi Kasus Di Yayasan Tuna Rungu Sehjira Deaf Foundation Joglo-Kembangan Jakarta Barat)*.
- Harapan, Edi dan Syarwani Ahmad. 2014. *Komunikasi Antarpribadi, Perilaku Insani Dalam Organisasi Pendidikan*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- http://m.solopos.com/2014/11/26/kiprah-vita-solo-wadah-pembibitan-pebola-voli-andalan-555151#* diakses pada 22 Mei 2017 22.00wib
- http://www.olahragakesehatanjasmani.com/2015/10/tugas-tugas-tosser-permainan-bola-voly.html*) diakses pada 17 Mei 2017 22.15wib
- Kriyantono. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- M.beritasatu.com/olahraga/398829-vita-solo-dan-popsivo-promosi-ke-divisi-utama-livoli.html* diakses pada rabu 17 mei 2017 21.00wib
- Prof. Dr. Muhammad Budyatna, M.A & Dr. Leila Mona Ganiem, M. Si. 2011. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: Kencana.
- Pujileksono, Sugeng. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Kelompok Intrans Publising.

- Purwaningsih, Endang Sri dan Dian Purworini. 2012. Peran IMC Dalam Pemilihan Mommilk Manahan Solo Sebagai Pilihan Kunjungan Konsumen. *Komuniti*, Vol. VIII, No. 2, September 2016
- Putra, Christian Pandu. 2015. Komunikasi Verbal dan Nonverbal Dalam Permainan Airsoft (Studi Kualitatif tentang Penggunaan Komunikasi Verbal dan Nonverbal dalam Mendukung Keberhasilan Tim pada Permainan Airsoft di Komunitas SAG-ID di Kota Solo).
- Raiola, Gaetano. 2015. "Basketball Feint and Non-Verbal Communication: Empirical Framework". *Journal Of Human Sport & Exercise* ISSN 1988-5202. Volume 10 2015.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surkamp, Carola. 2014. "Non-Verbal Communication: Why We Need It in Foreign Language Teaching and How We Can Foster With Drama Activities". *Jurnal* ISSN 1649-8526. Volume, Issue 2 2014.
- Suryadi, Israwati. 2010. "Teori Konvergensi Simbolik". *Jurnal Academica fisip Untad*. Volume 2 No. 02 Oktober 2010.
- Taufik, Reza Rizkina. 2015. "Pengelolaan Pesan Non Verbal Pada Komunikasi Siswa Autis di SLB Lob ABCDE Cibiru Bandung". *Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA)*. Vol II. No. 1 April 2015.
- Wulandari, Oksyta. 2006. "Pemeliharaan Hubungan Antara Orangtua yang Bercerai dan Anak (Studi Kualitatif Deskriptif Komunikasi Antarpribadi Antara Orangtua yang Memiliki Hak Asuh Dengan Anaknya)". *Jurnal Komuniti*. Volume VIII No. 1 Maret 2016.
- Zanin, Alaina C., Carrisa S. Hoelscher, dan Michael W. Kramer. 2016. Extending Symbolic Convergence Theory: A Shared Identity Perspective of a Team's Culture. Vol. 47(4) 438–472.